Supplemento ordinario alla "Gazzetta Ufficiale,, n. 129 del 4 giugno 2008 - Serie generale

Spediz. abb. post. 45% - art. 2, comma 20/b
Legge 23-12-1996, n. 662 - Filiale di Roma

GAZZETTA UFFICIALE
DELLA REPUBBLICA ITALIANA

PARTE PRIMA **Roma - Mercoledì, 4 giugno 2008** SI PUBBLICA TUTTI I GIORNI NON FESTIVI

DIREZIONE E REDAZIONE PRESSO IL MINISTERO DELLA GIUSTIZIA - UFFICIO PUBBLICAZIONE LEGGI E DECRETI - VIA ARENULA 70 - 00186 ROMA
AMMINISTRAZIONE PRESSO L'ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO - LIBRERIA DELLO STATO - PIAZZA G. VERDI 10 - 00198 ROMA - CENTRALINO 06 85081

N. 142

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 22 maggio 2008.

Protocolli di comunicazione da adottarsi da parte dei concessionari per l'esercizio dei giochi di abilità a distanza di cui al decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 17 settembre 2007.

S O M M A R I O

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETI, DELIBERE E ORDINANZE MINISTERIALI

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 22 maggio 2008.

Protocolli di comunicazione da adottarsi da parte dei concessionari per l'esercizio dei giochi di abilità a distanza di cui al decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 17 settembre 2007.

IL DIRETTORE GENERALE
DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA
DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 17 settembre 2007, n. 186, recante regolamento per la disciplina dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, adottato ai sensi dell'art. 38, comma 1, lettera *b)*, del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito, con modificazioni ed integrazioni, dalla legge 4 agosto 2006, n. 248;

Visto l'art. 38, commi 2 e 4 del predetto decreto-legge, il quale prevede che, con provvedimenti dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, sono stabilite le nuove modalità di distribuzione del gioco su eventi diversi dalle corse dei cavalli e del gioco su base ippica, inclusi i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro;

Viste le convenzioni accessive alle concessioni per l'esercizio dei giochi pubblici di cui all'art. 38, commi 2 e 4, del predetto decreto-legge, le quali prevedono tra i giochi oggetto di concessione i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro;

Visto l'art. 11-*quinquiesdecies* del decreto-legge 30 settembre 2005, n. 203, convertito, con modificazioni, dalla legge 2 dicembre 2005, n. 248, recante misure di contrasto alla diffusione del gioco illegale od irregolare;

Visto il decreto del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 21 marzo 2006, recante misure per la regolamentazione della raccolta a distanza delle scommesse, del bingo e delle lotterie;

Visto il decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 17 settembre 2007, regolamento per la disciplina dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro;

Visto il decreto del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 17 aprile 2008 recante misure per la sperimentazione dei giochi di abilità a distanza;

Considerato che gli scambi di informazioni tra il sistema di elaborazione dei concessionari, di cui alle citate convenzioni di concessione, ed il sistema centralizzato dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato per la gestione ed il controllo di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, devono avvenire secondo protocolli di comunicazione che definiscono la tipologia di dati trasmessi, la struttura dei messaggi ed i livelli di trasporto utilizzati per la comunicazione;

Considerato che, ai sensi dell'art. 2, comma 3, lettera *b)* del predetto decreto del 17 settembre 2007, con appositi provvedimenti sono stabiliti i protocolli di comunicazione che definiscono le modalità di colloquio del sistema di elaborazione del concessionario con il sistema centralizzato dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Vista la proposta tecnica della SOGEI, gestore del sistema informatico dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

ADOTTA

il seguente provvedimento:

Art. 1.

Protocollo di comunicazione

1. I concessionari per l'esercizio dei giochi pubblici di cui all'art. 38, commi 2 e 4, del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, autorizzati all'esercizio dei giochi di abilità a distanza, adottano per la comunicazione con il sistema informatico di convalida dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, il protocollo di comunicazione riportato nell'allegato A.

Art. 2.

Modalità di connessione

1. I concessionari di cui all'art. 1, per la connessione con il sistema informatico di convalida dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, possono avvalersi di:

a) un soggetto abilitato alla fornitura del servizio di connettività, ai sensi del capitolato tecnico allegato alla convenzione di concessione per l'affidamento dell'esercizio dei giochi pubblici di cui all'art. 38, commi 2 e 4, del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito dalla legge 4 agosto 2006, n. 248;

b) un concessionario per l'esercizio dei giochi pubblici di cui all'art. 38, commi 2 e 4, del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223, convertito dalla legge 4 agosto 2006, n. 248, che dispone del diritto di attivazione della rete di gioco sportivo a distanza o del diritto di attivazione della rete di gioco ippico a distanza.

Il presente decreto sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 22 maggio 2008

p. *Il direttore generale:* TAGLIAFERRI

ALLEGATO A

PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE DA ADOTTARSI DA PARTE DEI CONCESSIONARI PER L'ESERCIZIO DEI GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA DI CUI AL DECRETO DEL MINISTRO DELL' ECONOMIA E DELLE FINANZE DEL 17 SETTEMBRE 2007

Protocollo di comunicazione tra il sistema del concessionario ed il sistema di convalida dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato

INDICE

PREMESSA - INTRODUZIONE

Il presente documento definisce i protocolli di comunicazione fra il sistema di elaborazione del concessionario e il sistema di convalida di AAMS per i giochi di abilità.

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server del sistema di elaborazione del concessionario invia un messaggio e attende la risposta del server AAMS.

Il contenuto di ciascun messaggio e della relativa risposta è costituito da un insieme di byte (stream), la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento. Il messaggio deve essere inviato con il metodo POST del protocollo http.

Al fine di assicurare il corretto svolgimento della trasmissione ed elaborazione dei dati è obbligatorio che i sistemi di elaborazione partecipanti siano sincronizzati sull'ora UTC.

In questa pagina saranno inserite le eventuali variazioni (cfr. articolo 1, comma 2). variazioni rispetto alla precedente versione, evidenziate nel testo in colore giallo, sono riepilogate nella tabella seguente:

Paragrafo	Descrizione della modifica

1. MODALITÀ DI COMUNICAZIONE E TIPOLOGIA DEI DATI

I campi che costituiscono il messaggio contengono le seguenti tipologie di dati:

- numeri interi senza segno (*int*): contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra).
- Importi espressi in centesimi di euro (*€int*): identico ad un campo int,contiene l'importo espresso in centesimi di euro;
- Caratteri (*char*): un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quella specificata nel protocollo, .si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.
- I caratteri ammessi sono:
  "0123456789";
  "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";
  "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
  ".,-_"

1.1 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI

Ogni messaggio è costituito da due parti:

- *Header*: contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato. E' fisso ed uguale per tutti i messaggi.
- *Body:* contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio. Ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema di convalida.

Per inviare un messaggio, il sistema di elaborazione del concessionario deve predisporre uno stream di byte contenente l'header e il body opportunamente valorizzati.

La risposta fornita dal sistema di convalida sarà composta dall'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta: il primo campo conterrà zero in caso di esito positivo, mentre in caso di errore conterrà il codice identificativo dello stesso.

1.2 ELENCO DEI MESSAGGI

Sono previsti i seguenti messaggi:

1. Inizio sessione di gioco (200)
2. Diritto di partecipazione (220)
3. Richiesta di annullamento diritto di partecipazione (230)
4. Piano dei premi (240)
5. Convalida della sessione (250)
6. Lista vincitori (260)
7. Accredito vincita (280)
8. Accredito rimborso (290)
9. Fine sessione (300)
10. Richiesta di annullamento sessione (320)

1.3 SEQUENZA DEI MESSAGGI E REGOLE DI INVIO

Sono previste due distinte modalità di gestione dei flussi di comunicazione:

- Modalità 1 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'avvio effettivo del gioco;
- Modalità 2 - Trasmissione dei dati relativi a ciascuna sessione all'apertura della sessione stessa da parte del concessionario.

Per semplicità di esposizione, si fa riferimento agli adempimenti del concessionario, anche se la trasmissione è fisicamente eseguita dal FSC di cui si avvale, il cui codice deve essere indicato nell'apposito campo del header di ciascun messaggio.

Si forniscono altresì precisazioni in merito alle sessioni di gioco offerte tramite circuito.

Per la gestione degli errori di comunicazione, si rinvia al paragrafo 4.3.

1.3.1 MODALITÀ 1 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'AVVIO EFFETTIVO DEL GIOCO

Utilizzando tale modalità, il concessionario promuove il torneo/solitario utilizzando i propri canali di comunicazione, registrando le iscrizioni da parte di ciascun giocatore, senza alcuna comunicazione verso il sistema centralizzato di AAMS, fino a quando il gioco non si avvia. Nella fase immediatamente precedente tale evento, si attiva il flusso di comunicazione che si articola nei seguenti passi:

- La comunicazione con il sistema centralizzato di AAMS è avviata con il messaggio di apertura della sessione (messaggio 200 del protocollo di comunicazione).
- Qualora il sistema centralizzato di AAMS risponda al messaggio di apertura sessione con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire la sessione di gioco, dandone comunicazione ai giocatori, né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
- Il messaggio di acquisto dei diritti di partecipazione (messaggio 220) deve essere trasmesso al sistema centralizzato di AAMS per ciascun partecipante alla sessione, successivamente all'apertura della sessione stessa.
- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centralizzato di AAMS restituisce al concessionario il codice univoco che convalida il diritto di partecipazione del giocatore alla sessione di gioco.
- Qualora il sistema centralizzato di AAMS risponda al messaggio di cui al punto precedente con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo l'avvio/prosecuzione del gioco da parte del giocatore stesso.
- I dati relativi alla lista dei vincitori devono essere trasmessi per tutti i partecipanti alla sessione entro il termine approvato da AAMS.
- Il messaggio contenente il piano dei premi deve essere inviato non appena tale piano "si concretizza".

- Analogamente, devono essere trasmessi per tutti i partecipanti alla sessione i dati relativi agli accrediti delle vincite e quelli relativi agli eventuali rimborsi.
- L'annullamento è previsto esclusivamente nei casi previsti da AAMS nei propri provvedimenti amministrativi.

Ad esempio, nel caso di un torneo che prevede un numero predefinito di partecipanti, il concessionario:

- registra sui propri sistemi le iscrizioni al torneo, senza inviare alcun messaggio;
- raggiunto il numero di partecipanti previsto, comunque prima che inizi il torneo, invia ad AAMS il messaggio di apertura sessione (200) e tutti i messaggi relativi all'acquisto dei diritti di partecipazione (220);
- completate tali operazioni, avvia il torneo e trasmette gli ulteriori messaggi;
- al termine, comunica la fine della sessione (300).

1.3.2 MODALITÀ 2 - TRASMISSIONE DEI DATI RELATIVI A CIASCUNA SESSIONE ALL'APERTURA DELLA SESSIONE DA PARTE DEL CONCESSIONARIO

Utilizzando tale modalità, il concessionario avvia il torneo/solitario utilizzando i propri canali di comunicazione, e contestualmente, avvia le comunicazioni verso il sistema centralizzato di AAMS.

In tale ipotesi, il flusso si articola nei seguenti passi:

- La comunicazione con il sistema centralizzato di AAMS è attivata con il messaggio di apertura della sessione (messaggio 200 del protocollo di comunicazione).
- Qualora il sistema centralizzato di AAMS risponda al messaggio di apertura sessione con un messaggio di errore, il concessionario non è autorizzato a proseguire con la registrazione dei giocatori né ad inviare alcun ulteriore messaggio.
- Successivamente all'apertura della sessione, alla richiesta di iscrizione da parte di un giocatore, il concessionario invia il messaggio di acquisto del diritto di partecipazione (messaggio 220)

- A fronte del messaggio di cui al punto precedente, il sistema centralizzato di AAMS restituisce il codice univoco che convalida l'iscrizione da parte del giocatore.
- Qualora il sistema centralizzato di AAMS risponda al messaggio di acquisto del diritto di partecipazione con un messaggio di errore, il concessionario deve comunicare l'evento al giocatore, impedendo la registrazione e la partecipazione al gioco da parte del giocatore stesso.
- Qualora un giocatore regolarmente iscritto decida di ritirare la propria partecipazione al gioco, il concessionario può annullare l'acquisto del diritto di partecipazione in precedenza trasmesso, mediante il messaggio di annullamento del diritto di partecipazione (messaggio 230), in quanto la sessione non risulta ancora convalidata.
- Nella fase immediatamente precedente l'avvio effettivo del gioco, il concessionario invia il messaggio di convalida della sessione al sistema centralizzato di AAMS (messaggio 250);
- Il messaggio di convalida della sessione è obbligatorio: il gioco può essere avviato esclusivamente se il sistema centralizzato di AAMS risponde con un messaggio di esito positivo.
- Qualora il sistema centralizzato di AAMS risponda al messaggio di convalida della sessione con un messaggio di errore, il concessionario deve annullare la sessione di gioco, comunicando l'evento ai giocatori iscritti.
- Successivamente all'accettazione del messaggio di convalida della sessione da parte del sistema centralizzato di AAMS, le iscrizioni al gioco diventano irrevocabili e non sarà più possibile, pertanto, trasmettere i messaggi 230 di annullamento.
- Nell'ipotesi in cui l'evento che determina l'avvio effettivo del gioco non si concretizzi (nell'esempio, non viene raggiunto il numero minimo di partecipanti), il concessionario, in luogo del messaggio di convalida della sessione, provvederà ad inviare il messaggio di chiusura della sessione.

1.3.3 SESSIONI DI GIOCO OFFERTE TRAMITE CIRCUITO

Nel caso di giochi offerti tramite circuito le informazioni vengono trasmesse, tra i soggetti coinvolti, con le seguenti modalità:

- il concessionario che propone il gioco (campo 2 dell'*header*) apre la sessione e comunica agli altri concessionari aderenti al circuito l'identificativo assegnato alla sessione dal sistema centralizzato di AAMS.
- lo stesso concessionario di cui al punto precedente invia il messaggio di convalida della sessione, nell'ipotesi in cui la modalità prescelta sia la modalità 2.
- i diritti acquistati sono inviati ad AAMS, indicando , tra l'altro:
  - Codice Concessionario trasmittente, cioè il codice del concessionario responsabile dell'invio del messaggio (campo 1 dell'*header*) ; coincide, a seconda dei casi, con il codice del concessionario proponente ovvero con il codice di uno dei concessionari aderenti al circuito, ciascuno per i diritti relativi ai propri "clienti". Nel caso in cui il concessionario si avvalga di un titolare di sistema, il campo contiene comunque il codice del concessionario che esercita il gioco;
  - Codice Concessionario proponente, cioè il codice del concessionario che ha aperto la sessione di gioco (campo 2 dell'*header*);
  - Codice circuito, cioè il codice che identifica il circuito, assegnato da AAMS al rilascio dell'autorizzazione del circuito stesso (campo 10 dell'*header*) ;
  - Identificativo della sessione di gioco attribuito dal concessionario proponente e specificato nel messaggio di apertura della sessione (campo 1 del *Messaggio 220*);
  - Identificativo della sessione di gioco attribuito dal sistema centralizzato di AAMS in risposta al messaggio di apertura della sessione inviato dal concessionario proponente (campo 2 del *Messaggio 220*);
  - Identificativo della regione di residenza;
  - Importo diritto di partecipazione acquistato dal giocatore;

- Eventuale campo da utilizzare per indicare che il diritto acquistato è un rebuy /add-on ;
- Codice Concessionario presso il quale è aperto il conto di gioco (concessionario trasmittente ovvero titolare di sistema di cui si avvale);
- Conto di gioco, cioè il codice attribuito dal concessionario di cui al punto precedente, che identifica il conto stesso.

1.3.4 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Per ciascuna sessione, è previsto l'invio di:

1. Inizio sessione di gioco (200)
2. Diritto di partecipazione (220)
3. Fine sessione (300).

Per i flussi di comunicazione in modalità 2, è previsto l'invio di:

4. Inizio sessione di gioco (200)
5. Diritto di partecipazione (220) alla registrazione da parte del giocatore;
6. Annullamento del diritto di partecipazione (230) se il giocatore in precedenza iscritto ha deciso di ritirarsi; tale operazione è consentita a condizione che non sia stato inviato il messaggio di cui al punto 4;
7. Convalida della sessione (250) al verificarsi dell'evento; a partire da questo momento, le richieste di partecipazione da parte dei giocatori sono irrevocabili e possono, quindi, essere eventualmente annullate nei casi previsti da AAMS;
8. Fine sessione (300) qualora l'evento non si verifichi; in tal caso, tutti i diritti di partecipazione in precedenza acquistati vengono automaticamente annullati;

9. Fine sessione (300) al termine della sessione di gioco convalidata con le modalità descritte al punto 4.

I messaggi 240, 260, 280 300 devono essere trasmessi rispettando quanto prevedono i provvedimenti di AAMS circa:

- termine entro il quale deve essere pubblicata la lista dei vincitori;
- termine entro il quale devono essere accreditate le vincite ovvero i rimborsi;
- condizioni cui è subordinata la possibilità di richiedere l'annullamento di un diritto di partecipazione o di una sessione.

I messaggi 200, 240, 250, 260 e 320 sono a molteplicità singola, ovvero vengono inviati una sola volta nell'ambito della sessione di gioco, mentre i rimanenti messaggi possono essere trasmessi più volte per ogni sessione.

Il messaggio 240 non deve essere inviato nel caso di sessione di gioco in modalità solitario.

Quando si utilizza la modalità 2 per la gestione dei flussi di comunicazione, il messaggio 250 deve essere trasmesso quando il gioco si avvia effettivamente; nell'ipotesi contraria (ad esempio, se l'avvio del gioco è condizionato al raggiungimento di un numero predefinito di partecipanti che non viene conseguito), è necessario inviare il messaggio di chiusura della sessione in alternativa al messaggio 250.

Il messaggio 260 viene inviato una sola volta per le sessioni di tipo torneo, mentre sarà trasmesso un numero di volte pari al numero delle vincite realizzate nell'ambito di una sessione di solitario.

Il messaggio 280 deve essere inviato una sola volta per ogni giocatore; nel caso in cui il giocatore realizzi più vincite nell'ambito della sessione, si dovrà indicare la somma totale.

Il messaggio 290 deve essere inviato una volta per ogni biglietto per cui sia stata accettata la proposta di annullamento.

Il messaggio 320 può essere inviato solo nei casi esplicitamente autorizzati da AAMS.

Per le sessioni di gioco in circuito, infine, la tabella che segue riporta per ciascun messaggio il concessionario responsabile del loro invio, effettuato tramite il proprio fornitore di servizi di connettività:

Messaggio	Concessionario proponente	Altri concessionari aderenti al circuito
Inizio sessione di gioco (200)	X	
Diritto di partecipazione (220)[1]	X	X
Richiesta di annullamento diritto di partecipazione (230), ove prevista	X	X
Piano dei premi (240)	X	
Convalida sessione di gioco (250)	X	
Lista vincitori (260)	X	
Accredito vincita (280)[2]	X	X
Accredito rimborso (290)[3]	X	X
Fine sessione (300)	X	
Richiesta di annullamento sessione (320), ove previsto	X	

[1] Ciascuno per i diritti acquistati dai propri clienti
[2] Ciascuno per gli accrediti nei confronti dei propri clienti
[3] Ciascuno per i rimborsi a favore dei propri clienti

1.4 GESTIONE DELLA SICUREZZA

Al fine di garantire l'autenticità e l'integrità della comunicazione, i messaggi (sia di richiesta che di risposta) dovranno essere corredati di firma elettronica.

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data ed i campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists assenti. Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

L'omissione del campo ExtendedCertificatesAndCertificates, per quanto inusuale, è prevista dallo standard, ed è giustificata in questo caso dall'overhead che implicherebbe, data la ridotta lunghezza dei messaggi. Nei messaggi non sarà quindi inserito il certificato utilizzato per la firma, ma solo un riferimento, che presuppone che il ricevente sia in già in possesso di una copia del certificato.

La verifica dell'integrità e dell'autenticità del messaggio sarà quindi effettuata controllando la firma apposta dal Fornitore di servizi di connettività e la validità del certificato individuato utilizzando il suddetto riferimento.

Le specifiche per la produzione e la distribuzione dei certificati da utilizzare saranno consegnate al momento dell'autorizzazione.

2. STRUTTURA DELL'HEADER

La struttura dell'header è uguale per tutti i tipi di messaggi, sia per la richiesta verso AAMS che per la risposta da AAMS.

La lunghezza totale è di 52 byte.

Header

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Codice Concessionario trasmittente	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario responsabile dell'invio del messaggio
2	Codice Concessionario proponente	4	Int	Solo per sessioni di gioco in circuito; contiene il codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario che apre la sessione di gioco. Per le sessioni di gioco in modalità "singolo" offerente, contiene lo stesso valore di campo 1
3	Fornitore di servizi di connettività del concessionario trasmittente	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del soggetto, prescelto dal concessionario, per l'erogazione dei servizi di connettività
4	Giorno	2	Int	Giorno (UTC)
5	Mese	2	Int	Mese (UTC)
6	Anno	2	Int	Anno (UTC)
7	Codice gioco	6	Char	Codice identificativo del gioco assegnato da Aams
8	Tipo messaggio	4	Char	Uno dei tipi elencati in § 1.2 (200-320)
9	Codice transazione	16	Char	Identificativo univoco della transazione assegnato dal concessionario trasmittente
10	Codice circuito	6	Char	Se la sessione è di circuito contiene il codice identificativo dello stesso, altrimenti spazi.
11	Lunghezza body	2	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

Per tutti i messaggi relativi a sessioni di gioco proposte da un singolo concessionario, i **campi 1 e 2** conterranno il medesimo codice; lo stesso codice è riportato nel **campo 3** qualora il concessionario sia anche fornitore di servizi di connettività di se stesso.

Per le sessioni di gioco in circuito:

- per i messaggi di competenza del concessionario che propone la sessione di gioco (ed inviati dal fornitore di servizi di connettività del concessionario stesso)
    - **Campo 1** e **campo 2** coincidono per tutti i messaggi;
    - lo stesso codice è riportato nel **campo** 3 qualora il concessionario sia anche fornitore di servizi di connettività di se stesso;
    - qualora il concessionario si avvalga di un soggetto diverso, **campo 3** contiene il codice del fornitore di servizi di connettività prescelto dal concessionario indicato nel **campo 1**;
- per i messaggi di competenza degli altri concessionari aderenti (ed inviati dai rispettivi fornitori di servizi di):
    - Campo 1 contiene il codice del concessionario responsabile dell'invio dei messaggi di propria competenza;
    - lo stesso codice è riportato nel campo 3 qualora il concessionario sia anche fornitore di servizi di connettività di se stesso;
    - qualora il concessionario si avvalga di un soggetto diverso, campo 3 contiene il codice del fornitore di servizi di connettività prescelto dal concessionario indicato nel campo 1;
    - Campo 2 contiene sempre lo stesso valore per tutti i messaggi della sessione, corrispondente al codice che identifica il concessionario che ha proposto la sessione.

I **campi da 4 a 7** dovranno contenere sempre gli stessi valori anche nel caso di sessioni di gioco proposte in circuito; in tal caso il concessionario proponente dovrà comunicarli agli altri membri non appena ricevuto il messaggio di risposta alla comunicazione di inizio sessione.

Il **campo 9** contiene un codice stabilito dal fornitore di servizi di connettività del concessionario trasmittente che identifica in modo univoco la transazione (si precisa che per transazione si intende l'unità minima di trasmissione data dalla coppia di messaggio inviato al sistema di convalida più messaggio di risposta ad esso relativo); tale codice verrà ripetuto nell'header della risposta inviata dal sistema di convalida allo scopo di assicurare l'esatta corrispondenza delle coppie di messaggi invio/risposta in presenza di eventuali problemi di linea.

E' obbligatorio che ciascuna transazione contenga un identificativo univoco.

Qualora il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) dovesse ottenere nella risposta un codice transazione diverso da quello presente nel messaggio inviato, è autorizzato a scartare la risposta stessa.

Il **campo 10** deve essere valorizzato solo in caso di sessioni proposte in circuito, per le altre sarà impostato a spazio.

3. STRUTTURA DEL CORPO DEL MESSAGGIO

In questo capitolo sono definite le strutture dei *body* di richiesta per ogni tipo di messaggio.

Si distinguono due tipologie di risposta :

- Corretta elaborazione; si descrive il messaggio di risposta di seguito ad ogni richiesta
- Segnalazione di errore; la struttura ed i codici di errore sono descritti nel paragrafo 4.4.

3.1 MESSAGGIO: INIZIO SESSIONE (200)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'avvio di una sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Importo nominale diritto di partecipazione	4	€Int	Costo del biglietto
3	Ora	2	Int	Ora di inizio sessione (UTC)
4	Minuti	2	Int	Minuti di inizio sessione (UTC)
5	Secondi	2	Int	Secondi di inizio sessione (UTC)
6	Tipo sessione	1	Char	="T" se il concessionario ha prescelto la modalità 1 (cfr. paragrafo 1.3.1); ="F" se il concessionario ha prescelto la modalità 2 (cfr. cfr. paragrafo 1.3.2);
	Attributo sessione 1	3	Char	
	Valore attributo sessione 1	10	Char	
	Attributo sessione 2	3	Char	
	Valore attributo sessione 2	10	Char	
n-1	Attributo sessione n	3	Char	
n	Valore attributo sessione n	10	Char	

Lunghezza totale: 27 byte + parte variabile

Il codice sessione attribuito dal concessionario proponente contenuto nel **campo 1** consiste in un numero progressivo univoco nell'ambito della giornata attribuito in modo tale da rispettare la successione temporale delle sessioni.

Tale numero progressivo deve essere reinizializzato al valore 1 (uno) all'inizio di ogni giornata.

I **campi da 1 a 6** sono sempre obbligatori.

A seguire vanno indicate le altre caratteristiche della sessione, a seconda della tipologia, utilizzando un meccanismo di coppie codice/valore; nella tabella che segue si fornisce un esempio non esaustivo delle tipologie di dato da indicare :

Attributo sessione	**Valore**	**Note**
TPM	P, S	tipologia montepremi (sempre obbligatorio) P = percentuale S = somma minima garantita
PRM	a partire da 8000	percentuale montepremi (obbligatorio se TPM=P)
SMG	qualsiasi importo	somma minima garantita (obbligatorio se TPM=S)
RBY	0,1,2,3	sessione in cui è consentito il riacquisto del biglietto (sempre obbligatorio) 0 = nessuno 1 = rebuy 2 = add-on 3 = entrambi
SMN		Sessione di gioco con graduatoria definita al raggiungimento del numero di partecipanti minimo (sempre obbligatorio) S = si N = no
MNG	a partire da 1	numero minimo giocatori
MXG	a partire da 2	numero massimo giocatori
BON	B	sessione con bonus

Esempio di messaggio relativo a sessione di gioco di torneo con numero prestabilito di partecipanti senza bonus :

- campo1 = AC6456HSDB8JHSE3
- campo2 = 500 (valore 5 euro indicato in centesimi)
- campo3 = 12
- campo4 = 42
- campo5 = 33
- attributo1 = TPM (sempre obbligatorio)
- valore1 = P (sempre obbligatorio)
- attributo2 = PRM
- valore2 = 8250 (82,5% comprensivo di cifre decimali)
- attributo3 = RBY (sempre obbligatorio)
- valore3 = 0
- attributo4 = SMN
- valore4 = N
- attributo5 = MNG
- valore5 = 20
- attributo6 = MXG
- valore6 = 20

L'elenco dei codici ammessi e dei corrispondenti valori viene pubblicato in apposita sezione del sito www.aams.it.

Qualora i valori siano di tipo numerico essi dovranno essere inseriti comprensivi di due cifre decimali con esclusione della virgola.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Identificativo della sessione di gioco	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18

Il codice identificativo di sessione attribuito dal sistema di convalida (**campo 2**) concorre a formare, assieme al codice sessione del concessionario, la coppia di valori che identificano univocamente la sessione di gioco; tale coppia di codici sarà valida per tutta la durata della sessione di gioco e dovrà essere sempre inserita in ogni corpo dei successivi messaggi inviati al sistema di convalida.

3.2 MESSAGGIO: DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (220)

Questo messaggio consente ad un concessionario di inoltrare al sistema di convalida la richiesta di acquisto del biglietto elettronico necessario ad un giocatore per partecipare al gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Tipologia giocatore	1	Char	I = titolare di conto di gioco italiano
4	Codice regione	1	Int	Impostare con il codice regione (vedi tabella § 4.5) di residenza del titolare del conto di gioco.
5	Importo diritto di partecipazione	4	€Int	Importo del diritto acquistato dal giocatore o dell'add-on
6	Flag riacquisto	1	Int	Impostare a 1 per un riacquisto, 2 per un add-on, 0 negli altri casi
7	Indirizzo IP	15	Char	Indirizzo IP del computer dal quale si connette il giocatore (comprensivo dei punti; es. 127.0.0.1)
8	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
9	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 35 caratteri)
10	Conto di gioco		Char	Da impostare con : • il codice che identifica il conto di gioco se Tipologia giocatore = I
11	Lunghezza pseudonimo del giocatore	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 35 caratteri)
12	Pseudonimo del giocatore		Char	Pseudonimo del giocatore associato al conto di gioco

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
13	Lunghezza pseudonimo del giocatore nel circuito	1	Int	Lunghezza del campo seguente (massimo 35 caratteri)
14	Pseudonimo del giocatore nel circuito		Char	Pseudonimo con cui il giocatore è identificato nel circuito

Lunghezza totale: 61 byte + parte variabile

In caso di sessioni di gioco in circuito debbono essere indicati entrambi gli pseudonimi che il giocatore utilizza per la propria identificazione.

In caso di sessioni di gioco proposte in modalità singolo Concessionario, i **campi 13 e 14** devono essere impostati rispettivamente a zero ed a spazio.

Nel caso in cui per la sessione di gioco in corso sia ammesso il riacquisto del biglietto da parte del giocatore, il campo flag riacquisto conterrà il valore uno per gli eventuali acquisti successivi al primo.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore
2	Codice biglietto	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione (in caso di esito positivo)

Lunghezza totale: 18 byte

3.3 MESSAGGIO: RICHIESTA ANNULLAMENTO DIRITTO DI PARTECIPAZIONE (230)

Tramite questo messaggio, il concessionario può richiedere l'annullamento un diritto di partecipazione acquistato in precedenza.

L'annullamento può avvenire per motivi esclusivamente tecnici e disciplinati da Aams in appositi provvedimenti amministrativi, salvo quanto previsto per il flusso in modalità 2 (cfr paragrafo 1.3.2).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Codice biglietto	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione attribuito dal sistema di convalida

Lunghezza totale: 48 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

Il messaggio non viene accettato dal sistema di convalida se il concessionario ha già trasmesso il messaggio che contiene la lista dei vincitori (260).

Analogamente, il messaggio che contiene la lista dei vincitori (260) o quello che contiene l'accredito di una vincita, non può essere accettato se i dati si riferiscono a diritti di partecipazione in precedenza annullati.

3.4 MESSAGGIO: PIANO DEI PREMI (240)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il piano dei premi che verranno distribuiti al termine del gioco e tutti i dati definitivi relativi al montepremi qualora questi non fossero noti al momento dell'inizio della sessione di gioco.

Gli importi dei premi devono essere indicati in ordine decrescente.

Il messaggio non viene trasmesso per le sessioni di solitario.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Percentuale montepremi	2	Int	Percentuale del montepremi erogato
4	Montepremi erogato	4	€Int	Importo totale del montepremi erogato
5	Numero dei premi	2	Int	Numero dei premi da attribuire
6	Importo premio 1	4	€Int	Importo
n-1	Importo premio 2	4	€Int	Importo
n	Importo premio n	4	€Int	Importo

Lunghezza totale: 39 byte + 4 byte * numero premi

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte.

3.5 MESSAGGIO: CONVALIDA DELLA SESSIONE (250)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica il verificarsi dell'evento che condiziona l'avvio del gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Giorno	2	Int	Giorno della convalida della sessione (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese della convalida della sessione (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno della convalida della sessione (UTC)
6	Ora	2	Int	Ora della convalida della sessione (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti della convalida della sessione (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi della convalida della sessione (UTC)

Lunghezza totale: 44 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

3.6 MESSAGGIO: LISTA VINCITORI (260)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare le vincite realizzate in una sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Numero di vincitori	2	Int	Numero dei vincitori
4	Importo premio 1	4	€Int	Importo del premio
5	Codice biglietto 1	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione
6	Importo premio 2	4	€Int	Importo del premio
7	Codice biglietto 2	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione
n-1	Importo premio n	4	€Int	Importo del premio
n	Codice biglietto n	16	Char	Codice univoco del diritto di partecipazione

Lunghezza totale: 34 byte + 20 byte * numero vincitori

In caso di torneo, il messaggio deve essere inviato una volta sola.

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

3.7 MESSAGGIO: ACCREDITO VINCITA (280)

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il pagamento di una vincita tramite accredito della somma sul conto di gioco del giocatore.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco ovvero
4	Importo	4	€Int	Importo accreditato
5	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito vincita (UTC)
6	Mese	2	Int	Mese dell'accredito vincita (UTC)
7	Anno	2	Int	Anno dell'accredito vincita (UTC)
8	Ora	2	Int	Ora dell'accredito vincita (UTC)
9	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito vincita (UTC)
10	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo Conto di gioco
11	Conto di gioco		Char	Numero del conto di gioco

Lunghezza totale: 51 byte + lunghezza campo 11

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

3.8 MESSAGGIO: ACCREDITO RIMBORSO (290)

Questo messaggio consente ad un concessionario, in seguito alla autorizzazione ricevuta da AAMS all'annullamento di un diritto di partecipazione, di comunicare l'avvenuto accredito sul conto di gioco della somma prelevata al momento dell'acquisto dello stesso.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Codice Concessionario gestore del conto di gioco	4	Int	Codice identificativo, assegnato da Aams, del concessionario presso cui è aperto il conto di gioco
4	Importo	4	€Int	Importo accreditato
5	Giorno	2	Int	Giorno dell'accredito rimborso (UTC)
6	Mese	2	Int	Mese dell'accredito rimborso (UTC)
7	Anno	2	Int	Anno dell'accredito rimborso (UTC)
8	Ora	2	Int	Ora dell'accredito rimborso (UTC)
9	Minuti	2	Int	Minuti dell'accredito rimborso (UTC)
10	Lunghezza codice conto di gioco	1	Int	Lunghezza del campo Conto di gioco
11	Conto di gioco		Char	Numero del conto di gioco

Lunghezza totale: 51 byte + lunghezza campo 11

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

3.9 MESSAGGIO: FINE SESSIONE (300)

Tramite questo messaggio il concessionario è tenuto a comunicare la regolare conclusione della sessione di gioco.

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Giorno	2	Int	Giorno di fine sessione (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese di fine sessione (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno di fine sessione (UTC)
6	Ora	2	Int	Ora di fine sessione (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti di fine sessione (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi di fine sessione (UTC)

Lunghezza totale: 44 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

3.10 MESSAGGIO: RICHIESTA ANNULLAMENTO SESSIONE (320)

Tramite questo messaggio il concessionario comunica la richiesta di annullamento della sessione di gioco (solo nei casi esplicitamente autorizzati da AAMS).

Corpo del messaggio di richiesta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Identificativo della sessione di gioco concessionario	16	Char	Identificativo univoco della sessione attribuito dal concessionario proponente
2	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida	16	Char	Codice identificativo della sessione attribuito dal sistema di convalida
3	Giorno	2	Int	Giorno di richiesta annullamento sessione (UTC)
4	Mese	2	Int	Mese di richiesta annullamento sessione (UTC)
5	Anno	2	Int	Anno di richiesta annullamento sessione (UTC)
6	Ora	2	Int	Ora di richiesta annullamento sessione (UTC)
7	Minuti	2	Int	Minuti di richiesta annullamento sessione (UTC)
8	Secondi	2	Int	Secondi di richiesta annullamento sessione (UTC)

Lunghezza totale: 44 byte

Corpo del messaggio di risposta:

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Contiene il valore zero in caso di esito positivo oppure il codice identificativo dell'errore

Lunghezza totale: 2 byte

4. GESTIONE DEGLI ERRORI

4.1 STRUTTURA DEL BODY DI COMUNICAZIONE ERRORE

	Nome campo	L.	Tipo	Descrizione
1	Esito	2	Int	Codice di errore (vedi tabella § 4.4)

Lunghezza totale: 2 byte

4.2 TIPI DI ERRORE POSSIBILI

La lista degli errori che possono verificarsi viene fornita in tabella 1; per ognuno di essi è riportato il codice identificativo e la relativa descrizione. Per maggiore comodità viene anche indicato il messaggio ricevuto che può generare l'errore.

4.3 GESTIONE DEGLI ERRORI DI RETE

Nella comunicazione tra il sistema del concessionario ed il sistema di convalida possono verificarsi problemi relativi alla connessione di rete, ad esempio :

- Messaggio inviato dal concessionario, ma non ricevuto da AAMS
- Messaggio di risposta inviato da AAMS, ma non ricevuto dal concessionario

Per evitare la perdita di informazioni, il sistema del concessionario dovrà, quindi, gestire il time out sul collegamento.

A tale proposito, trascorso un tempo prestabilito senza avere ricevuto risposta dal sistema di convalida, il concessionario deve trasmettere nuovamente il messaggio utilizzando lo stesso header, senza modificare, pertanto, il codice transazione ed intraprendere le opportune azioni in base al codice di ritorno ricevuto in risposta.

La tabella che segue riporta gli intervalli di tempo in base ai quali il sistema del concessionario (ovvero del fornitore di servizi di connettività di cui si avvale) è autorizzato ad inviare nuovamente un messaggio per il quale non ha ricevuto risposta:

4 secondi	prima retry
10 secondi	seconda retry
30 secondi	dalla terza retry in poi

4.4 TABELLA DEGLI ERRORI

I codici presenti nelle seguenti tabelle sono a titolo esemplificativo e non esaustivo.

La tabella di riferimento in esercizio sarà pubblicata in un apposito spazio nell'area riservata del sito di AAMS.

Tabella 1: codice e descrizione degli errori

codice	Descrizione	Messaggi
1000	Errore lettura flusso	Tutti
1010	Firma non verificata	Tutti
1020	Codice concessionario trasmittente inesistente o non abilitato	Header,220
1030	Codice concessionario trasmittente non abilitato per il circuito	Header
1040	Identificativo sessione non corretto	Tutti
1050	Codice messaggio errato	Tutti
1060	Lunghezza messaggio errata	Tutti
1070	Messaggio duplicato	Tutti
1080	Codice messaggio inesistente	Tutti
1090	Data/Ora errata	Header,200,280,320
1100	Percentuale montepremi errata	200,240
1110	Tipologia montepremi errata	200,240
1120	Codice biglietto errato	260
1130	Diritto di partecipazione per giocatore eccedente il numero dei giocatori dichiarato	220
1140	Importi piano dei premi non congruenti con montepremi	240
1150	Importo accredito non congruente con importo premi	280
1160	Codice concessionario proponente inesistente o non abilitato	Header
1170	Codice concessionario proponente non abilitato per il circuito	Header
1180	Codice transazione < = 0	Header
1190	Codice gioco non presente in tabella giochi	Header
1200	Codice circuito non presente nel messaggio in caso di un circuito	Header
1210	Codice circuito non esiste nella relativa tabella	Header
1220	Importo nominale diritto di partecipazione <=0	200, 220
1230	PRM < 8000	200
1240	SMG non ha valore numerico	200
1250	MNG < 0	200
1260	MXG >= 2	200
1270	Identificativo della sessione di gioco sistema di convalida < > valore in tb task_gen	220, 240, 260, 280, 300, 320
1280	Tipologia giocatore < >I,S	220
1290	Pseudonimo giocatore non è presente	220
1300	Pseudonimo giocatore non è presente in caso di sessione di circuito	220

codice	Descrizione	Messaggi
1310	Pseudonimo giocatore circuito non è presente(spazio)	220
1320	Codice conto gioco < = 0	220,280
1330	Conto di gioco = spazio	220,280
1340	Lunghezza Conto di gioco < > Lunghezza codice conto	220,280
1350	Numero dei premi/ vincitori < = 0	240,260
1360	Importo premio/accredito < = 0	240,260,280
1370	Flag < >R,V	280
1380	Pseudonimo giocatore < > dal conto di gioco associato	280
1390	Errore lettura stream	Tutti
1400	Codice Concessionario proponente non presente nell'Header	Header
1410	Codice Concessionario trasmittente non presente nell'Header	Header
1420	CodiceTransazione non presente nell'Header	Header
1430	Data non presente nell'Header	Header
1440	Tipo messaggio non presente nell'Header	Header
1450	Lunghezza body non presente nell'Header	Header
1460	Ora non presente	200
1470	Valore bonus < > B	200
1480	identificativo sessione di gioco concessionario non comunicato	220
1490	identificativo sessione di gioco sistema non comunicato	220
1500	Tipologia Giocatore non comunicato	220
1510	Codice Titolare Sistema non comunicato	220
1520	Codice Titolare Sistema non abilitato o inesistente	220
1530	lunghezza body effettiva errata	Tutti
1540	Errore sul DB	Tutti
1550	Codice proponente diverso da codice trasmittente	Tutti
1560	Concessionario proponente temporaneamente disabilitato	Header
1570	Concessionario trasmittente temporaneamente disabilitato	Header
1580	Fornitore di servizi di connettività temporaneamente disabilitato	Header
1590	Conto di gioco temporaneamente disattivato	220

4.5 TABELLA DEI CODICI REGIONE

Codici regione da utilizzare nel messaggio 220; il codice regione 04 del Trentino Alto Adige è sostituito dai codici 21 e 22 delle provincie autonome di Bolzano e Trento.

Tabella 2: codici regione

Codice	Regione/Provincia autonoma
01	PIEMONTE
02	VALLE D'AOSTA/VALLÉE D'AOSTE
03	LOMBARDIA
21	PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO
22	PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO
05	VENETO
06	FRIULI-VENEZIA GIULIA
07	LIGURIA
08	EMILIA-ROMAGNA
09	TOSCANA
10	UMBRIA
11	MARCHE
12	LAZIO
13	ABRUZZO
14	MOLISE
15	CAMPANIA
16	PUGLIA
17	BASILICATA
18	CALABRIA
19	SICILIA
20	SARDEGNA

08A03893

AUGUSTA IANNINI, *direttore*

ALFONSO ANDRIANI, *redattore*
DELIA CHIARA, *vice redattore*

(G803125/1) Roma, 2008 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A. - S.